

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini terutama dalam bidang cakram optik mengalami perkembangan yang cukup pesat. Pada dasawarsa 60-an dikenal media penyimpanan dalam format piringan hitam yang hanya dapat menampung kurang lebih 5 menit durasi lagu, kemudian berkembang dengan ditemukannya media kaset yang dapat menampung kurang lebih 60-90 menit durasi lagu yang kemudian pada dasawarsa 90-an mulai dikenal luas, media penyimpanan baru yang berbasis digital yang dikenal dengan format *CD (compact disc) audio*. Format ini dapat menyimpan data musik sekitar 60-80 menit atau bila dikalkulasikan ke dalam jumlah lagu kurang lebih 15-20 lagu dengan durasi satu lagu 4 menit. Dari segi kualitas format *CD audio* yang berbasis digital jauh lebih baik dibandingkan dengan teknologi yang masih berbasis pada data analog. Pada tahun 2000-an data musik berbasis digital mengalami perkembangan lagi yaitu dari yang semula data musik dalam format *CD audio* menjadi data musik yang berformat *MP3* yang merupakan singkatan dari *Motion Picture Experts Group (MPEG) lapisan 3*, yaitu standar kompresi keluarga video digital lapisan 3 hasil kreasi grup dengan nama *MPEG* juga. Format *MP3* dapat menyimpan data musik sekitar 400-480 menit, jika dikalkulasikan dalam jumlah lagu maka hasilnya jauh berbeda dengan format *CD audio* yaitu sekitar 100-

120 lagu dengan durasi satu lagu sekitar 4 menit.¹ Data musik dalam format *MP3* yang jauh lebih kecil dibandingkan dengan data musik dalam format *CD audio* menyebabkan perbedaan jumlah lagu yang dapat disimpan dalam satu buah keping *CD*. Format *MP3* mampu menghasilkan suara dengan kualitas yang tidak jauh berbeda dengan format *CD audio* meskipun masih berada dibawahnya.

Perbanyakan atau penggandaan *CD audio* menjadi *file* format *MP3* yang dilakukan oleh pihak lain tanpa seizin pemegang Hak Cipta demi meraih keuntungan secara ekonomis sehingga menimbulkan kerugian bagi pemegang hak cipta merupakan suatu bentuk pelanggaran Hak Cipta. Karena pengalihan dari *CD audio* ke format *MP3* merupakan suatu bentuk perbanyakan sebagaimana dimaksud dalam pasal 1 angka 6 UU No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Kualitas yang dihasilkan tentunya menghasilkan perbedaan dari segi harga khususnya antara kaset dan *CD audio*. Harga jual kepingan *CD audio* lebih mahal dari kaset. Sebagai contoh harga satu buah kaset di toko musik resmi sekitar Rp. 18.000,- (delapan belas ribu rupiah) sampai Rp. 22.000,- (dua puluh dua ribu rupiah) dan harga satu keping *CD audio* sekitar Rp. 30.000,- (tiga puluh ribu rupiah) sampai Rp. 85.000,- (delapan puluh lima ribu rupiah). Dari perbandingan harga di atas mencerminkan sebuah selisih harga yang sangat jauh.

Masyarakat saat ini dapat dengan mudah menyalin data musik dalam format *CD audio* ataupun dalam format *MP3* dengan menggunakan teknologi *CDRW* (*Compact Disk Re-writer*) dalam *PC* (*Personal Computer*). Perkembangan tersebut menimbulkan sebuah permasalahan yaitu setiap orang yang menggunakan *CDRW* di

¹ <http://www.kharisma.ac.id/kode/bacaarsip.php?dataid=20020624143746&kat=artikel>, Hasto Windarto, Teknologi *MP3*, diakses tanggal 29 Juni 2004

PC miliknya dapat dengan mudah menggandakan *MP3* untuk suatu keuntungan finansial bagi dirinya atau kelompoknya termasuk dalam konteks ini adalah penggandaan sebuah ciptaan musik kedalam sebuah *CD* kosong. Apabila dilihat Indonesia adalah negara yang sangat dinamis dalam perkembangan ciptaan musik, dalam lingkup nasional dan saat ini sudah mulai merambah ke dunia International, nama-nama seperti *Sheila on Seven*, *DEWA*, *Shaggy Dog*, *Superman is Dead*, *Andra & The Backbone* dan yang lainnya, atau kita dapat melihat banyak musisi berbakat seperti *Spinning Jenny*, *The Produk Gagal*, *Sophie*, *Captain Jack*, *Seventeen*, dan masih banyak lagi di Kota Yogyakarta.

Kedinamisan dalam perkembangan ciptaan musik di Negara Indonesia yang menimbulkan suatu konsekuensi, yaitu kemudahan mendapatkan informasi mengenai musik baik melalui media cetak, media elektronik, dan media-media lainnya mendukung terciptanya kedinamisan dan menimbulkan sebuah konsekuensi yaitu timbul pola konsumerisme, artinya untuk tetap mengikuti perkembangan, setiap orang harus memiliki hal-hal yang mendukung perkembangan tersebut dengan tujuan mengikuti perkembangan ciptaan tersebut baik dalam bentuk kaset atau *CD audio* maupun *MP3*.

Kondisi perekonomian bangsa Indonesia sedang buruk sedangkan masyarakat Indonesia pada umumnya dituntut untuk selalu mengetahui informasi akan kemajuan ciptaan musik yaitu dengan membeli kaset atau *CD audio* maupun *MP3* dimana telah disebutkan kisaran harga keduanya. Kemudian masyarakat dihadirkan sebuah fenomena *CDRW* dan *DVDRW* yang dengan mudah menggandakan data sebuah *CD audio* yang telah melewati mekanisme *legalisasi*

(pembayaran pajak dalam bentuk pita cukai) untuk dapat diperjual belikan sehingga hasil dari penjualan dapat secara proporsional dinikmati oleh pihak-pihak yang berhak seperti Pencipta, Produser, dan Penjual, kedalam sebuah *CD* kosong untuk dijadikan dalam bentuk *CD audio* maupun *MP3* dengan kualitas yang tidak jauh berbeda dengan yang asli.

Ciptaan dalam bentuk kepingan *CD* membutuhkan dana minimal Rp. 100.000.000,- (seratus juta rupiah) dengan rasionalisasi Rp. 30.000.000,- (tiga puluh juta rupiah) untuk fee artis, Rp. 30.000.000,- (tiga puluh juta rupiah) untuk biaya *shift* rekaman, *mastering*, *sound engineer*, dan biaya tak terduga lainnya dan sisanya adalah untuk biaya promosi seperti pembuatan video klip, pendistribusian kaset dan lain sebagainya sehingga adalah sebuah kewajaran apabila harga kepingan *CD* relatif mahal. Kemudian muncul pihak-pihak yang mencari keuntungan dari sana dengan cara menjual hasil penggandaan tersebut dengan harga yang jauh lebih murah dibandingkan dengan *CD audio* yang asli. Sebagai ilustrasinya dalam proses penggandaan oleh pihak-pihak yang mencari keuntungan ini hanya membutuhkan biaya Rp. 2.500,- (dua ribu lima ratus rupiah) untuk setiap keping *CD Audio*, dengan rincian untuk pembelian *CD* kosong sebesar Rp. 2.000,- (dua ribu rupiah), kemudian biaya *copy CD*, *cover* dan plastik pembungkus sebesar Rp. 500,- (lima ratus rupiah). Betapa besar kerugian yang diderita oleh pihak-pihak yang seharusnya mendapat keuntungan atas Hak Cipta yang mereka miliki yang disebabkan oleh pihak-pihak yang tidak memiliki Hak Cipta atas suatu ciptaan, yang ingin mencari keuntungan dengan cara seperti yang telah disebutkan di atas.

MP3 bajakan berpotensi mengakibatkan kerugian yang lebih besar. Masalahnya, *MP3* bajakan telah diproduksi secara massal. Dalam satu keping *CD* saja, bisa memuat sekitar 120 lagu. Bandingkan dengan satu kaset ataupun satu *CD audio* biasa yang biasanya cuma memuat sekitar sepuluh lagu. Dengan demikian, satu *MP3* bajakan menimbulkan kerugian setara dengan 12 keping kaset bajakan atau 12 keping *CD audio* bajakan. Hal ini semakin diperparah karena adanya indikasi masuknya *MP3 Player* yang mulai membanjiri pasaran. Belum lagi terhitung banyaknya *PC* yang ada di Indonesia. Pengguna *PC* biasanya banyak mengoleksi *MP3* bajakan.

Fenomena yang ada di masyarakat seperti yang telah dijelaskan di atas nyata-nyata melanggar Pasal 1 ayat 4 UU no 19 Tahun 2002 yang menyebutkan “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.”

Karya yang dihasilkan seorang pencipta merupakan hasil karya orisinal dan hasil dari pemikirannya mendalam serta mengikat secara perdata kepada penciptanya artinya, selain dari pencipta atau atas izin dari pencipta setiap orang tidak boleh memperjual belikan hasil ciptaan tersebut, karena bila suatu ciptaan pada waktu tertentu dikagumi dan diminati oleh sebagian besar warga masyarakat, diperbanyak

dan diperdagangkan oleh pihak lain tanpa sepengetahuan penciptanya, hal ini termasuk dalam kategori perampasan hak orang lain secara paksa.²

Pelanggaran hak cipta khususnya mengenai peredaran *MP3* bajakan terlihat seperti hal yang biasa dan dirasakan bukan suatu pelanggaran dapat dilihat di tempat-tempat yang menyewakan *MP3* bajakan. Tindakan pelanggaran hak cipta sangat terlihat dimana semua pihak yang terkait sebagaimana yang telah disebutkan sangat dirugikan dan terutama didalam konteks penulisan ini adalah pihak pencipta lagu yang telah dirugikan baik secara moril ataupun materi, akan tetapi ketika permasalahan ini terjadi sangat jarang tindakan hukum yang ditempuh oleh pencipta lagu demi melindungi hasil ciptaannya.

Data yang dimiliki Asosiasi Industri Rekaman Indonesia (ASIRI), kasus pembajakan yang terjadi di industri musik saja, dalam beberapa tahun ini, sangatlah mengkhawatirkan. Perbandingan peredaran produk *legal* dengan bajakan sangatlah mencolok. Dalam beberapa tahun ini saja, produk bajakan mencapai 89,4 persen, sementara produk yang *legal* hanya mencapai 10 persen.³

Musisi menduga maraknya pelanggaran Hak Cipta dalam hal penggandaan *MP3* disinyalir melibatkan oknum mengingat perdagangan karya yang melanggar hak cipta bisa dilihat secara kasat mata. Selain itu maraknya pelanggaran Hak Cipta di Indonesia juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

² Gatot Supramono, 1989, "Masalah Penangkapan Dan Penahanan Dalam Tingkat Penyidik Tindak Pidana Hak Cipta", Pustaka Kartini, Jakarta.

³ <http://www.kompas.com/gayahidup/news/0408/02/213433.htm>, Inisial EH, Sejumlah Artis Musik Tanda Tangan Petisi Tolak Cukai, diakses tanggal 15 Maret 2005.

a. Budaya

Faktor budaya adalah keseimbangan antara kepemilikan individual dan masyarakat. Sebagai contoh di daerah bali, seorang yang mempunyai Ciptaan merasa senang jika hasil karyanya tersebut ditiru oleh orang lain, sehingga penjiplakan hasil karya orang lain bukanlah sesuatu yang merugikan di sana. Hal serupa juga terjadi kepada para musisi yang baru di Industri musik Indonesia dimana dengan adanya pelanggaran hak cipta pada karya mereka dipercaya dapat meningkatkan popularitas musisi tersebut tanpa harus mengeluarkan biaya promosi.

b. Sosial

Faktor sosial menjelaskan bahwa penegakan hukum banyak menimbulkan permasalahan sosial. Dengan dilakukannya penyitaan barang bajakan dari pedagang-pedagang di Mall/Plaza, Kaki Lima membuat mereka kehilangan pekerjaan sehingga menambah jumlah pengangguran bagi negara kita. Sebuah keadaan yang sangat dilematis dimana perbuatan melanggar hukum demi menafkahi hidup keluarga. Disamping itu belum lagi jika terjadi aksi protes yang mengarah pada anarkisme dan destruktif yang memang sering terjadi belakangan ini dimana menimbulkan kerusakan-kerusakan pada fasilitas umum sehingga menimbulkan kerugian yang cukup besar bagi Negara kita.

c. Ekonomi

Faktor ekonomi menimbulkan dilema antara mahalnya harga barang yang asli dan daya beli masyarakat kita yang lebih sesuai dengan harga yang bajakan. Selain itu terbatasnya anggaran, sarana dan prasarana bagi aparat penegak

hukum juga menyebabkan minimnya tindakan terhadap pelanggaran di lapangan.

d. Politik

Situasi politik yang saat ini cukup memanas menyebabkan Pemerintah lebih fokus terhadap kasus-kasus hukum yang menjadi perhatian masyarakat luas, seperti : kasus korupsi dan kasus terorisme. Tidak bisa dipungkiri hal ini menjadikan kasus-kasus yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta kurang mendapatkan perhatian dari Pemerintah Indonesia.

Ada segelintir musisi yang terus berusaha untuk memerangi pembajakan ini dengan cara masing-masing. Grup musik *Slank* misalnya, sejak beberapa album terakhir mereka selalu menyisipkan ajakan untuk tak membeli produksi bajakan. Lain lagi dengan kelompok musik *Bimbo*. Mereka memilih tak bersedia masuk dapur rekaman ketimbang karya mereka dibajak. Artis pendatang baru, penggandaan secara melawan hukum atas karya mereka bisa menjadi sangat menguntungkan demi mendongkrak popularitas tanpa harus mengeluarkan dana promosi.⁴

Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang bagaimana perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3*.

⁴ <http://www.liputan6.com/fullnews/91642.html>, Anastasia Putri dan Anto Susanto, Pembajakan *MP3* di Indonesia, diakses tanggal 15 Maret 2005

B. Rumusan masalah

Bertolak dari uraian latar belakang masalah tersebut di atas, dapat ditarik permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3* ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menyelesaikan *study* strata 1 (satu).
2. Mengetahui perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3*.
3. Mengetahui tingkat efisiensi dan efektifitas perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan terhadap ilmu hukum khususnya tentang perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3*.

E. Keaslian Penelitian

Bahwa permasalahan hukum dalam penelitian ini adalah asli dari hasil pemikiran penulis sendiri, bukan merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari hasil pemikiran penulis lainnya.

Penelitian mengenai Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Lagu atau Musik telah banyak dilakukan di Indonesia, antara lain oleh Ronald Lazuardy (2008) dengan judul perlindungan hukum terhadap hak cipta lagu atau musik yang digunakan sebagai nada dering telepon genggam ditemukan bahwa masih kurangnya bentuk perlindungan yang diberikan oleh UUHC 2002. Di antaranya UUHC 2002 tidak mengatur tentang keberadaan lembaga *collecting society*, padahal lembaga tersebut mempunyai peran yang penting sebagai sarana untuk mengontrol penggunaan suatu karya cipta di masyarakat dan berfungsi pula untuk menjembatani pemegang hak cipta maupun pemegang hak terkait dengan masyarakat yang berkepentingan menggunakan ciptaan lagu atau musik maupun produk rekaman suara, selain itu Inri Milasi Latuihamallo (2008) juga meneliti keefektifan suatu perangkat perundang-undangan dalam hal ini Undang-undang Hak Cipta dalam mencermati perlindungan hak cipta yang terkait dalam perlindungan terhadap hak mengumumkan, karena sebagaimana yang kita ketahui bahwa saat ini Indonesia sebagai Negara yang menjadi surga baik pelanggar hak cipta khususnya di bidang hak cipta lagu dan musik, yang menyebabkan kita bertanya bagaimanakah perlindungan hukum bagi pencipta lagu dalam Undang-undang Hak Cipta, dan sejauh mana peran Yayasan Karya Cipta Indonesia sebagai satu-satunya badan administratif yang mempunyai hak untuk memungut royalti sekaligus mendistribusikannya kepada pencipta lagu, serta untuk mengetahui hal-hal yang menjadi kendala Yayasan Karya Cipta Indonesia dalam menyelesaikan segala permasalahan hak cipta tanah air serta bagaimana penyikapan dari aparat hukum di Indonesia dalam penegakan hak

cipta di Indonesia, terutama yang menyangkut berbagai kasus pelanggaran hak cipta dalam bidang hak mengumumkan.

Melihat penelitian-penelitian terdahulu seperti yang sudah dikemukakan tampaknya belum ada peneliti yang mencoba membahas mengenai perlindungan hukum penciptaan lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk MP3, dengan demikian peneliti menjamin keaslian penelitian ini dan dapat dipertanggungjawabkan.

F. Batasan Konsep

1. Pengertian Perlindungan Hukum

Menurut Soedikno Mertokusumo yang dimaksud dengan perlindungan hukum adalah jaminan hak dan kewajiban untuk manusia dalam rangka memenuhi kepentingan sendiri maupun di dalam hubungan dengan manusia lain.⁵ Pendapat Soedikno Mertokusumo tersebut dapat diuraikan bahwa perlindungan hukum adalah adanya jaminan yang diberikan oleh hukum. Dasar pemikiran tersebut adalah hukum mempunyai tugas memberi jaminan dalam bentuk perlindungan kepada manusia, karena hukum tersebut diadakan oleh manusia agar hukum dapat mengatur tentang pembagian hak dan kewajiban antar perorangan di dalam masyarakat sehingga tercipta ketertiban dan keteraturan oleh hukum sesuai dengan tujuan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Negara tersebut. Pengertian perlindungan hukum dalam arti sosiologis dan antropologis adalah merupakan bagian dari kata hukum dalam

⁵ Soedikno Mertokusumo, 1988, *Mengenal Hukum (Suatu Pengantar)*, Liberty, Yogyakarta, hlm. 38.

pengertian hukum Negara termasuk didalamnya peraturan perundang-undangan, peraturan daerah serta kebijakan pemerintah dan pemerintah daerah.⁶ Dengan demikian dapat diartikan bahwa perlindungan hukum adalah bentuk perlindungan yang diberikan negara dalam bentuk peraturan perundang-undangan untuk melindungi atau memberikan jaminan hukum kepada warga negaranya.

2. Pengertian *MP3*

MP3 adalah kependekan dari *MPEG Audio Layer III* dan merupakan standar untuk kompresi *audio* yang dapat memperkecil *file* musik tanpa mengurangi (atau hanya sedikit mengurangi) kualitas suara yang dihasilkan. *MP3* merupakan bagian dari keluarga *MPEG*, singkatan dari *Motion Pictures Expert Group*, suatu standar untuk format *video* dan *audio* yang menggunakan sistem kompresi.⁷

Lagu dalam bentuk *MP3* diperlukan sebuah aplikasi/*software* (perangkat lunak) *MP3 Player* untuk komputer atau alat pemutar *MP3* (*MP3 player device*) seperti *VCD MP3 Player / DVD / MP3 Portable Player*, dll.

⁶ <http://www.katcenter.info>, Direktorat Pemberdayaan Komunitas Adat Terpencil, Tulisan *Upaya Perlindungan Hukum Terhadap KAT*, diakses tanggal 02 Desember 2008.

⁷ <http://www.semuaabisnis.com/articles/167/1/Karl-Heinz-Brandenburg-Pencipta-MP3-Yang-Tetap-Sederhana-Dan-Rendah-Hati/Page1.htm>, Hamdan Nasrulah, *Pencipta MP3 Yang Tetap Sederhana Dan Rendah Hati*, diakses tanggal 28 November 2009

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penulisan hukum ini ialah penelitian hukum empiris, yaitu merupakan penelitian yang berfokus pada perilaku masyarakat hukum (*law in action*).

2. Sumber Data

Dalam penelitian hukum ini digunakan data primer sebagai data utama dan data sekunder yang berupa bahan hukum dipakai sebagai pendukung.

a. Data primer

Data ini diperoleh secara langsung di lapangan melalui narasumber yang terkait dengan objek yang diteliti. Dalam hal ini yaitu ; Kepala Substansi Bidang Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Yogyakarta.

b. Data sekunder

Data ini berupa bahan hukum primer yang meliputi peraturan perundang-undangan, putusan hakim, dan bahan hukum sekunder yang meliputi pendapat hukum, buku dan hasil penelitian. Peraturan perundang-undangan yang terkait ialah ;

- 1) Undang-Undang Dasar 1945.
- 2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Lembaran Negara Nomor 85 Tahun 2002, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4220 Tahun 2002.

- 3) Peraturan Pemerintah RI No. 14 Tahun 1986 jo Peraturan Pemerintah RI No. 7 Tahun 1989 tentang Dewan Hak Cipta.
- 4) Peraturan Pemerintah RI No. 1 Tahun 1989 tentang Penerjemahan dan/atau Perbanyak Ciptaan untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Penelitian, dan Pengembangan.
- 5) Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 2004 tentang Produksi Sarana Teknologi Tinggi Cakram Optik.
- 6) Keputusan Presiden RI No. 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan Berne Convention For The Protection Of Literary dan Artistic Works.
- 7) Keputusan Presiden RI No. 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan WIPO Copyrights Treaty.
- 8) Keputusan Presiden RI No. 17 Tahun 1988 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta atas Karya Rekaman Suara antara Negara Republik Indonesia dengan Masyarakat Eropa.
- 9) Keputusan Presiden RI No. 25 Tahun 1989 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Amerika Serikat.
- 10) Keputusan Presiden RI No. 38 Tahun 1993 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Australia.

- 11) Keputusan Presiden RI No. 56 Tahun 1994 tentang Pengesahan Persetujuan Mengenai Perlindungan Hukum Secara Timbal Balik Terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Inggris.
- 12) Peraturan Menteri Kehakiman RI No. M. 01-HC.03.01 Tahun 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan.
- 13) Keputusan Menteri Kehakiman RI No. M.04.PW.07.03 Tahun 1990 tentang Kewenangan Menyidik Tindak Pidana Hak Cipta.
- 14) Surat Edaran Menteri Kehakiman RI No. M.02.HC.03.01 Tahun 1991 tentang Kewajiban Melampirkan NPWP dalam Permohonan Pendaftaran Ciptaan dan Pencatatan Pemindahan Hak Cipta Terdaftar.

3. Narasumber

Nara sumber dalam penelitian ini adalah Kepala Substansi Bidang Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia .

4. Metode Analisis

Berdasarkan data yang digunakan sebagai bahan penulisan dan untuk mendapatkan kesimpulan maka digunakan metode kualitatif (tata cara penelitian yang menghasilkan deskriptif-analitis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara lisan dan perilaku yang nyata diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh).⁸

⁸ DR. Soerjono Soekanto, S.H.,M.A.,1986, Pengantar Penelitian Hukum, P.T. Penerbitan Universitas Indonesia, Hal 250

H. Sistematika penulisan hukum

Berkaitan dengan penulisan hukum ini, maka sistematika dalam penulisan hukum yang akan dijabarkan meliputi beberapa materi, antara lain adalah :

BAB I : Pendahuluan yang meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Keaslian Penelitian, Batasan Konsep, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan Hukum.

BAB II : Perlindungan Hukum Penciptaan Lagu Dalam Bentuk *Mp3*

Pembahasan ini meliputi tiga bagian utama, yaitu :

Pertama : Ciptaan Lagu sebagai Hak Cipta, meliputi pembahasan mengenai Pengertian Hak Cipta, kemudian membahas mengenai siapa saja yang bisa menjadi Subjek Hak Cipta. Ruang Lingkup Hak Cipta akan membahas mengenai Ciptaan apa saja yang mendapat perlindungan dari Hak Cipta, dilanjutkan dengan Isi Hak Cipta. Selain itu mengenai bagaimana cara Perolehan Hak Cipta akan dijelaskan juga pada sub bab tersendiri, sekaligus menjelaskan mengenai masa berlakunya Hak Cipta serta membahas Penciptaan Lagu dalam Bentuk *MP3* dan Permasalahan Hukumnya

Kedua : Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Penciptaan Lagu yang menggunakan sarana dalam bentuk *MP3* akan menjelaskan bagaimana pengaruh sarana dalam bentuk *MP3* ini membuat pelanggaran dalam hal Hak Cipta semakin meningkat.

BAB III : Penutup yang terdiri dari Kesimpulan dan Saran dari Penulis.